

Docket No.: 3022-0011
Client No.: 1227.42916X00
File No.: ARF-022

PATENT

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Application No. 10/612,306
Confirmation No. 3185
Applicant H. TOYODA
Filed July 3, 2003
Examiner TBD
Customer No. 20457



LETTER CLAIMING RIGHT OF PRIORITY

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

December 1, 2003

Sir:

Under the provisions of 35 USC 119 and 37 CFR 1.55, applicants hereby claim the right of priority based on:

Japanese Application No. 2002-196373 filed on
July 4, 2002

A certified copy of said Japanese application document is attached hereto.

Respectfully submitted,

ANTONELLI, TERRY, STOUT & KRAUS, LLP

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Alfred A. Stadnicki".

Alfred A. Stadnicki
Registration No. 30,226

1300 North Seventeenth Street
Suite 1800
Arlington, VA 22209
Tel.: 703-312-6600
Fax.: 703-312-6666

AAS/slk
Enclosure

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日
Date of Application:

2002年 7月 4日

出 願 番 号
Application Number:

特願2002-196373

[ST.10/C]:

[JP2002-196373]

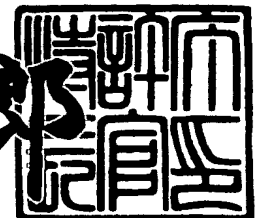
出 願 人
Applicant(s):

アルゼ株式会社

2003年 6月16日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特2003-3047016

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0129

【提出日】 平成14年 7月 4日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00
G06F 17/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 - 1 - 2 5 有明フロンティアビル
A棟

【氏名】 豊田 博文

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100106002

【弁理士】

【氏名又は名称】 正林 真之

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 058975

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 要約書 1

【物件名】 図面 1

【包括委任状番号】 0018505

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム機、プログラム及びサーバ

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 5 行及び 5 列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の 1 に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、

前記符号として 1 組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、

前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするゲーム機。

【請求項 2】 行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の 1 に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、

前記符号として 1 組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上に所定の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、

前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成る

ライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするゲーム機。

【請求項 3】 前記符号配置手段において前記複数のラインの内の少なくとも 1 以上に配列される役は、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により、前記遊技者に対して利益提供し得るものであることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のゲーム機。

【請求項 4】 前記複数のラインの内、その上に配列された全てのセルが有効となった場合に遊技媒体の払い出しが行われ得るラインの本数及び位置は、遊技者の賭けた遊技媒体の数に応じて決定する有効ライン決定手段を有することを特徴とする請求項 1 から 3 いずれか記載のゲーム機。

【請求項 5】 前記マトリクスのセルの内の一部を、抽選により予め有効とする事前セル有効化手段を有することを特徴とする請求項 1 から 4 いずれか記載のゲーム機。

【請求項 6】 5 行及び 5 列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の 1 に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、

前記符号として 1 組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、

前記全てのセルに符号の配置がなされたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する機能を有することを特徴とするゲーム機。

【請求項 7】 5 行及び 5 列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符

号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の 1 に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機に対して、

前記符号としてトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、

前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 8】 5 行及び 5 列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の 1 に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行わしめる、ゲーム機と通信回線を介して接続可能なサーバであって、

前記符号としてトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、

前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲーム機、プログラム及びサーバに関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「ビンゴ・ゲーム」が行われている。この「ビンゴ・ゲーム」は、縦に5行、横に5列のマトリクスの各セルに1から75の数字が割り振られたカードを用い、くじ引きにより選ばれた数字が表示されたセルに穴をあけ、縦、横、斜めのいずれか一行について早く穴を並べたものが当選するといったゲームである。

【0003】

この「ビンゴ・ゲーム」は、ルールが簡単であり、また、一瞬で結果のわかる抽選方法とは異なり、なかなか穴が開かないといった「焦らし」や、もう1つで1列が完成するといった「期待感」などの効果もあるので、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。

【0004】

イベントにおいては、この「ビンゴ・ゲーム」は紙製の「ビンゴ・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0005】

遊技場に設置されるビンゴ・ゲーム機としては、例えば、特開2001-162046号公報記載のゲーム機等が挙げられる。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、「ビンゴ・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「ビンゴ・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから

」であるとか、「右から2番目が当たりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。従って、ほとんどの遊技者は、無作為にカードを選択することとなっているといえる。

【0007】

従って、ビンゴ・ゲームを行う遊技者には、戦略などの結果を左右させる思考は不要であり、遊技者はゲーム結果を運不運に委ねてしまうのである。そして、遊技者は、ただ当該結果が導かれるまでのプロセスを楽しんでいるといっても過言ではない。

【0008】

勿論、このようなプロセスを楽しむことにも、十分に娯楽性が存在するのではあるが、ゲーム結果に対して少しでも自己が介入できることを望む遊技者が多いであろうということは、様々なゲームの流行を考えれば、容易に想像され得るものである。

【0009】

本発明は、以上のような問題点に鑑みでなされたものであり、その目的は、ビンゴ・ゲームのようにマトリクス・カードを用いたゲームにおいて、遊技者に対してゲーム結果を左右し得る選択を可能とするための要素を付加したゲーム機を提供することにある。

【0010】

【課題を解決するための手段】

本発明は、マトリクス・カードの各セルにトランプ・カードの図柄等を用い、抽選によって1つのライン上のセルがすべて有効化され、且つ、当該ライン上でポーカー・ゲーム等の役が完成している場合にのみ、ゲームに当選する、といったゲーム機を提供することを目的とする。

【0011】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0012】

(1) 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符

号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするゲーム機。

【 0 0 1 3 】

上述した(1)の発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せからなる役に応じて遊技媒体の払い出し数が決定されるという「ポーカー・ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの様な役を有するラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し数が決定するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【 0 0 1 4 】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「ビンゴ・ゲーム」が行われており、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「ビンゴ・ゲーム」は紙製の「ビンゴ・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【 0 0 1 5 】

しかし、「ビンゴ・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「ビンゴ・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」であるとか、「右から2番目が当たりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。従って、ほとんどの遊技者は、無作為にカードを選択することとなっているといえる。

【 0 0 1 6 】

そこで、本発明のように、従来の「ビンゴ・ゲーム」における数字の代わりに1組のトランプ・カードの図柄を用いてゲームを進行し、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが「ポーカー・ゲーム」における役を形成している場合には、当該役の種類に応じて遊技媒体の払い出し数を決定するように構成することにより、カードの選択の時点における遊技者の判断をゲーム結果に影響を及ぼすようにすることが可能となるのである。

【 0 0 1 7 】

例えば、「あるカードにおいては「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」となる符号の組合せがラインを形成しており、このラインの完成は難しいかもしれないが、もし完成すればより多くの遊技媒体の払い出しがされるので、当該カードを選択する」、或いは、「払い出し数の大きい役からなるラインの完成は難しそうであるが、他にも払い出し数は小さいが完成し易そうな役からなるラインを有するカードを選択する」等の判断が可能となるのである。

【 0 0 1 8 】

また、例えば、あるラインにおいて4個のセルが有効化されており、残りの1個が有効となれば当選という時点で、「次にハートのエースが揃えば、「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」が完成する」といった、「ポーカー・ゲーム」と同様の期待感を遊技者に持たせることも可能となる。

【 0 0 1 9 】

更に、「前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する」ように構成することにより、符号の配列によっては全く役が成立していないマトリクスを遊技者に提示することがないので、遊技者はどのカードを選択したとしても利益提供を期待できることとなるのである。

【 0 0 2 0 】

(2) 行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするゲーム機。

【 0 0 2 1 】

上述した(2)の発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリク

ス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せからなる役に応じて遊技媒体の払い出し数が決定されるという「麻雀ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、どの様な役を有するラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し数が決定するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となると共に、上述した(1)の発明とは図柄も役となる符号の組合せも異なる新たなゲーム機を提供することが可能となる。

【0022】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「ビンゴ・ゲーム」が行われており、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「ビンゴ・ゲーム」は紙製の「ビンゴ・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0023】

しかし、「ビンゴ・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「ビンゴ・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」であるとか、「右から2番目が当たりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。従って、ほとんどの遊技者は、無作為にカードを選択することとなっているといえる。

【0024】

そこで、本発明のように、従来の「ビンゴ・ゲーム」における数字の代わりに 1 組の麻雀牌の図柄と、例えば 8 行× 8 列のマトリクスとを用いてゲームを進行し、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが、2 組の 3 個の符号からなる組合せと 1 組の 2 個の同一の符号からなる組合せと、からなる麻雀における役を連想可能な組合せを形成している場合には、当該役の種類に応じて遊技媒体の払い出し数を決定するように構成することにより、カードの選択の時点における遊技者の判断をゲーム結果に影響を及ぼすようにすることが可能となるのである。

【 0 0 2 5 】

例えば、「あるカードにおいては「清一色」となる符号の組合せがラインを形成しており、このラインの完成は難しいかもしれないが、もし完成すればより多くの遊技媒体の払い出しがされるので、当該カードを選択する」、或いは、「払い出し数の大きい役からなるラインの完成は難しそうであるが、他にも払い出し数は小さいが完成し易そうな役からなるラインを有するカードを選択する」等の判断が可能となるのである。

【 0 0 2 6 】

また、例えば、あるラインにおいて 7 個のセルが有効化されており、残りの 1 個が有効となれば当選という時点で、「次に一筒が揃えば、「清一色」が完成する」といった、麻雀と同様の期待感を遊技者に持たせることも可能となる。

【 0 0 2 7 】

更に、「前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する」ように構成することにより、符号の配列によっては全く役が成立していないマトリクスを遊技者に提示することがないので、遊技者はどのカードを選択したとしても利益提供を期待できることとなるのである。

【 0 0 2 8 】

(3) 前記符号配置手段において前記複数のラインの内の少なくとも 1 以上に配列される役は、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により、前記遊技者に対して利益提供

し得るものであることを特徴とする（１）又は（２）のゲーム機。

【 0 0 2 9 】

上述した（３）の発明によれば、（１）又は（２）のゲーム機に対して、「前記符号配置手段において前記複数のラインの内の少なくとも１以上に配列される役は、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により、前記遊技者に対して利益提供し得るものである」ように構成することにより、遊技者が一定以上の利益供与を常に期待することが可能となる。

【 0 0 3 0 】

（１）又は（２）におけるゲーム機においては、遊技者に対して提示するマトリクスには必ず１以上の役が成立するように構成されているが、当該役の中には、例えば「ワン・ペア」、「ツー・ペア」等の遊技媒体の払い出し数の小さい、又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率の低い役も含まれているが、本発明のように、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により、遊技者に対して利益提供し得る役が必ず前記遊技者に対して提示するマトリクスに含まれるように構成することにより、遊技者はどのカードを選択したとしても一定以上の利益提供を期待できることとなり、より遊技者の興味を惹き付けることが可能となるのである。

【 0 0 3 1 】

（４） 前記複数のラインの内、その上に配列された全てのセルが有効となった場合に遊技媒体の払い出しが行われ得るラインの本数及び位置は、遊技者の賭けた遊技媒体の数に応じて決定する有効ライン決定手段を有することを特徴とする（１）から（３）いずれかのゲーム機。

【 0 0 3 2 】

上述した（４）の発明によれば、（１）から（３）いずれかのゲーム機に対して「前記複数のラインの内、その上に配列された全てのセルが有効となった場合に遊技媒体の払い出しが行われ得るラインの本数及び位置は、遊技者の賭けた遊技媒体の数に応じて決定する有効ライン決定手段を有する」ように構成すること

により、遊技者の賭ける遊技媒体の数に応じて賭けの対象（以下、適宜「有効」という。）となるラインの本数を選択することができ、ライン完成時の払い出し倍率の高さに応じて遊技媒体の賭け数を調整することが可能となるので、遊技者の選択がゲーム結果に大きく影響を及ぼすことが可能となる。

【 0 0 3 3 】

従来の「ビンゴ・ゲーム」は、縦、横、斜めのどのラインであっても、1つのラインが完成すれば良い、というものであった。

【 0 0 3 4 】

しかし、本発明におけるゲームは、ただラインが完成すればよいのではなく、完成したラインにおける符号の組合せによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといったものである。高払い出し倍率の期待できるラインと、払い出し倍率の低い役からなるラインと、払い出しの全く期待できないラインとでは、それぞれ遊技者に対する価値が全く異なるものである。

【 0 0 3 5 】

そこで、本発明においては、1個のマトリクス全体を賭けの対象とするのではなく、1個のマトリクスが有する複数のラインの1本毎を賭けの対象とすることにより、遊技者の選択及び作戦の幅が広がるので、より興味のあるゲーム機を提供することが可能となるのである。

【 0 0 3 6 】

例えば、役として「フォー・カード」を有するラインには、遊技媒体であるコインを1枚、「ツー・ペア」となるラインには、コインを5枚、それぞれ賭けたが、他に「ワン・ペア」となるラインがあるが1枚も賭けない、といった選択が可能となるのである。

【 0 0 3 7 】

（5） 前記マトリクスのセルの内の一部を、抽選により予め有効とする事前セル有効化手段を有することを特徴とする（1）から（4）いずれかのゲーム機。

【 0 0 3 8 】

上述した（5）の発明によれば、（1）から（4）いずれかのゲーム機におい

て、「前記マトリクスのセルの内の一部を、抽選により予め有効とする事前セル有効化手段を有する」ように構成することにより、より早くラインが完成し得ることによるゲーム時間の短縮化が期待でき、また、遊技者に対してラインの完成し易さを期待させることが可能となる。

【 0 0 3 9 】

本来の「ポーカー・ゲーム」においては、特別な役を除いては、役を完成させるための手札の組合せが多数存在する。例えば、「ツー・ペア」の場合であれば、2組のペアとなる4枚のカードが確定すれば、残りの1枚はどんなカードであっても問題がないのである。

【 0 0 4 0 】

しかし、本発明におけるゲームにおいては、予め符号の配置が決定しているので、ライン上の組合せが如何なる役となるものであっても、5つのセルに表示された符号のそれぞれを全て有効化させなくてはならないので、ラインを完成させるには多くの抽選が必要となるのである。

【 0 0 4 1 】

そこで、本発明においては、一部のセルについて抽選によって予め有効としておくことによって、当該セルを有するラインについては、当該セル以外のセルが有効化されることでラインが完成することとなり、ゲーム時間の短縮化が期待できるのである。また、遊技者に対しても、当該ラインが早期に完成されることを期待させることとなり、遊技者の興味を惹き付けることが可能となるのである。

【 0 0 4 2 】

また、(2)のゲーム機のように麻雀牌の図柄を用いたものの場合、(1)のゲーム機に比べセルの数が非常に多くなり得るので、本発明によれば、ゲームの進行を早めることが可能となるのである。

【 0 0 4 3 】

(6) 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行う

ゲーム機であって、前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、前記全てのセルに符号の配置がなされたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する機能を有することを特徴とするゲーム機。

【0044】

上述した(6)の発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として1組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、前記全てのセルに符号の配置がなされたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する機能を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せに応じて遊技媒体の還元の比率が決定されるという「ポーカー・ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの役からなるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0045】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「ビンゴ・ゲーム」が行われて

おり、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「ビンゴ・ゲーム」は紙製の「ビンゴ・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【 0 0 4 6 】

しかし、「ビンゴ・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「ビンゴ・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」であるとか、「右から 2 番目が当たりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。従って、ほとんどの遊技者は、無作為にカードを選択することとなっているといえる。

【 0 0 4 7 】

そこで、本発明のように、従来の「ビンゴ・ゲーム」における数字の代わりにトランプのカードと同じ 4 個の模様と 1 3 個の数字からなる組合せを符号として用いてゲームを進行し、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが「ポーカー・ゲーム」の役を形成している場合には、当該役の種類に応じた倍率によって遊技媒体の払い出しをするように構成することにより、カードの選択の時点における遊技者の判断をゲーム結果に影響を及ぼすようにすることが可能となるのである。

【 0 0 4 8 】

例えば、「あるカードにおいては「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」となる符号の組合せがラインを形成しており、このラインの完成は難しいかもしれないが、もし完成すればより多くの遊技媒体の払い出しがされるので、当該カードを選択する」、或いは、「払い出し倍率の高い役からなるラインの完成は難しくても、他にも払い出し倍率は低いが完成し易そうな役からなるラインを有するカードを選択する」等の判断が可能となるのである。

【 0 0 4 9 】

更に、「前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上にトランプ

のポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行うように構成することにより、符号の配列によっては全く役が成立していないマトリクスを遊技者に提示することがないので、遊技者はどのカードを選択したとしても利益提供を期待できることとなるのである。

【0050】

また、本発明は、以下に示すものを提供するものでもある。

【0051】

行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機であって、前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、前記全てのセルに符号の配置がなされたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する機能を有することを特徴とするゲーム機。

【0052】

上述した発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として1組の麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号の配置を行い、前記全てのセルに符号の配置がなされたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出し

の大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する機能を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せに応じて遊技媒体の還元の比率が決定されるという「麻雀ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの役からなるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【 0 0 5 3 】

(7) 5行及び5列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機に対して、前記符号としてトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させることを特徴とするプログラム。

【 0 0 5 4 】

上述した(7)の発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機に対して、「前記符号としてトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マト

リクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させる」ようにプログラムを構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せに応じて遊技媒体の還元の比率が決定されるという「ポーカー・ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの役からなるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0055】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「ビンゴ・ゲーム」が行われており、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「ビンゴ・ゲーム」は紙製の「ビンゴ・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【0056】

しかし、「ビンゴ・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「ビンゴ・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」であるとか、「右から2番目が当たりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。従って、ほとんどの遊技者は、無作為にカードを選択することとなっているといえる。

【0057】

そこで、本発明のように、従来の「ビンゴ・ゲーム」における数字の代わりに

トランプのカードと同じ4個の模様と13個の数字からなる組合せを符号として用いてゲームを進行し、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが「ポーカー・ゲーム」の役を形成している場合には、当該役の種類に応じた倍率によって遊技媒体の払い出しをするように構成することにより、カードの選択の時点における遊技者の判断をゲーム結果に影響を及ぼすようにすることが可能となるのである。

【0058】

例えば、「あるカードにおいては「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」となる符号の組合せがラインを形成しており、このラインの完成は難しいかもしれないが、もし完成すればより多くの遊技媒体の払い出しがされるので、当該カードを選択する」、或いは、「払い出し倍率の高い役からなるラインの完成は難しくても、他にも払い出し倍率は低いが完成し易そうな役からなるラインを有するカードを選択する」等の判断が可能となるのである。

【0059】

更に、「前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」ように構成することにより、符号の配列によっては全く役が成立していないマトリクスを遊技者に提示することがないので、遊技者はどのカードを選択したとしても利益提供を期待できることとなるのである。

【0060】

また、本発明は、以下に示すものを提供するものでもある。

【0061】

行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行うゲーム機に対して、前記符号として麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役

となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させることを特徴とするプログラム。

【 0 0 6 2 】

上述した発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機に対して、「前記符号として麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置ステップと、前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定ステップと、を実行させる」ようにプログラムを構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せに応じて遊技媒体の還元の比率が決定されるという「麻雀ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の 1 であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの役からなるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【 0 0 6 3 】

(8) 5 行及び 5 列からなるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の 1 に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返され

た結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行わしめる、ゲーム機と通信回線を介して接続可能なサーバであって、前記符号としてトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするサーバ。

【 0 0 6 4 】

上述した（8）の発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機の制御を行うサーバにおいて、「前記符号としてトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せに応じて遊技媒体の還元の比率が決定されるという「ポーカー・ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの役からなるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能とな

る。

【 0 0 6 5 】

従来から、パーティなどのイベントにおいて、「ビンゴ・ゲーム」が行われており、ルールが簡単であることから、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。イベントにおいては、この「ビンゴ・ゲーム」は紙製の「ビンゴ・カード」が用いられているが、このゲームを模したコンピュータ・ゲーム機も種々開発され、多くの遊技場に設置されている。

【 0 0 6 6 】

しかし、「ビンゴ・ゲーム」はルールが簡単であるが故に、結果が運にのみ左右されてしまい、遊技者の判断の介入は全くないといえる。「ビンゴ・カード」を選択する際に遊技者に選択権があった場合であっても、ただの数字がランダムに配列しているのであれば、当該選択の基準は、例えば「この数字が好きだから」であるとか、「右から 2 番目が当たりそうな気がする」などといった些細なものでしかない。従って、ほとんどの遊技者は、無作為にカードを選択することとなっているといえる。

【 0 0 6 7 】

そこで、本発明のように、従来の「ビンゴ・ゲーム」における数字の代わりにトランプのカードと同じ 4 個の模様と 1 3 個の数字からなる組合せを符号として用いてゲームを進行し、ラインが完成し、且つ、当該符号の組合せが「ポーカー・ゲーム」の役を形成している場合には、当該役の種類に応じた倍率によって遊技媒体の払い出しをするように構成することにより、カードの選択の時点における遊技者の判断をゲーム結果に影響を及ぼすようにすることが可能となるのである。

【 0 0 6 8 】

例えば、「あるカードにおいては「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」となる符号の組合せがラインを形成しており、このラインの完成は難しいかもしれないが、もし完成すればより多くの遊技媒体の払い出しがされるので、当該カードを選択する」、或いは、「払い出し倍率の高い役からなるラインの完成は難しくても、他にも払い出し倍率は低いが完成し易そうな役からなるラインを有するカ

ードを選択する」等の判断が可能となるのである。

【 0 0 6 9 】

更に、「前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する」ように構成することにより、どのカードを選択したとしても、遊技者は必ず高倍率による遊技媒体の払い出しを享受され得るので、遊技者に対して有利な結果を期待させることが可能となるのである。

【 0 0 7 0 】

また、本発明は、以下に示すものを提供するものでもある。

【 0 0 7 1 】

行及び列を構成するセルの数が同数であるマトリクスの各々のセルにそれぞれ符号が表示され、抽選によって無作為に選出される符号が前記セルの内の1に表示された符号と一致した場合には当該セルが有効となり、前記抽選が所定の回数繰り返された結果有効となったセルの状況に応じて、遊技者に対して所定の利益提供を行わしめる、ゲーム機と通信回線を介して接続可能なサーバであって、前記符号として麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、を有することを特徴とするサーバ。

【 0 0 7 2 】

上述した発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機の制御を行うサーバにおいて、「前記符号として麻雀牌の図柄を用い、前記マト

リクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる払い出し数決定手段と、を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せに応じて遊技媒体の還元の比率が決定されるという「麻雀ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの役からなるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【0073】

〔用語の定義等〕

本発明において、「ライン」とは、マトリクスの行方向、列方向、又は対角線方向の一行上に直線的に並列したセルの集合をいう。尚、当該集合に含まれるセルの数は、必ず当該マトリクスの行及び列の数に一致する。

【0074】

また、ラインの「完成」とは、当該ラインに含まれるセルに表示された符号の全てが抽選の結果によって有効となった状態をいう。

【0075】

更に、「役」とは、ある符号の組合せが、予め定められた条件を満たす特定の組合せとなった状態をいい、例えば、ポーカー・ゲームにおける「ワン・ペア」、「フル・ハウス」、「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」等が挙げられる。

【0076】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。

【 0 0 7 7 】

[ゲーム機の構成]

本発明の実施形態に係るゲーム機 1 0 の一例の斜視図を図 1 に示す。

【 0 0 7 8 】

ゲーム機 1 0 は、筐体 3 0 からなっており、筐体 3 0 の正面中央部は、垂直方向に対してやや後方に傾くような傾斜がついており、該面上には、表示装置 3 2 が設けられている。表示装置 3 2 には、ゲーム実行時における遊技情報が表示され、本表示装置上においてゲームが進行するのである。

【 0 0 7 9 】

表示装置 3 2 の下方には略水平の台座部 5 0 が設けてあり、その上面には、各種スイッチ等が設けられている。台座部 5 0 の近傍についての拡大正面図を図 2 に示す。

【 0 0 8 0 】

台座部 5 0 の左側から中央部に賭けて、5 個のスイッチが並列している。左側より、選択スイッチ 3 4 及び 3 6、決定スイッチ 3 8、取り消しスイッチ 4 0、及び B E T スイッチ 4 2 である。これらのスイッチは、ゲーム実行時における選択や決定などの指示を行う際に用いられる。

【 0 0 8 1 】

また、台座部 5 0 の上面右側には、コイン投入口 4 4 及び紙幣投入口 4 6 が設けられている。これら投入口にコイン又は紙幣が投入されることにより、遊技の実行が可能となるのである。

【 0 0 8 2 】

更に、コイン投入口 4 4 の近傍には、払い出しスイッチ 4 8 も設けられており、このスイッチを押動することにより、投入されているコインが筐体 3 0 の正面下部のコイン払い出し口 5 2 から払い出され、払い出されたコインは、コイン受け部 5 4 に溜められるのである。

【 0 0 8 3 】

[ゲーム機の制御装置の構成]

上述したゲーム機 1 0 の制御部の構成を示すブロック図を図 3 に示す。

【0084】

上述した選択スイッチ34及び36、決定スイッチ38、取り消しスイッチ40、及びBETスイッチ42は、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。各スイッチを押動することによりそれぞれ所定の信号を発生し、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、CPU66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0085】

また、上述したインターフェイス回路群62には、コイン等検知センサ58も接続されており、上述したコイン投入口44にコインが、又は紙幣投入口46に紙幣が投入された場合には、投入されたコイン又は紙幣の種類及び枚数に関する情報を信号化して、当該信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0086】

更に、上述したインターフェイス回路群62には、払い出しスイッチ48も接続されており、遊技者が払い出しスイッチ48を押動した場合には、所定の信号が入出力バス64に供給され、当該信号に基づき、投入されているコインが後述する払い出し装置82によってコイン払い出し口52へと払い出されるのである。

【0087】

上述した入出力バス64には、ROM（リード・オンリー・メモリ）68及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）70も接続されている。ROM68はゲーム機のシステム全体の流れを制御する制御プログラムを記憶する。更に、ROM68は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置32等における表示制御をするプログラムの一部等を記憶する。また、RAM70は、上述したプログラムや、後述する遊技プログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0088】

本実施形態における制御プログラムは、具体的には、「前記符号としてトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1

以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」もの、「前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる」もの、「前記符号として麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」もの、及び「前記符号配置ステップによって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる」ものを含んでいる。

【0089】

更に、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、スピーカ81、報知ランプ56、及び払い出し装置82が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0090】

また、報知ランプ56は、ゲーム機10の異常を検出したとき、遊技者が遊技店の店員を呼び出すときなどに点灯或いは点滅し、遊技店の店員に対してその旨を報知するものである。

【0091】

更にまた、入出力バス64には、通信用インターフェイス回路76も接続されており、通信用インターフェイス回路76は、公衆電話回線網やLAN等の通信回線を介して、サーバ等との通信をするためのものである。

【 0 0 9 2 】

更にまた、インターフェイス回路群 7 2 には、表示制御装置 2 0 0 も接続されており、表示制御装置 2 0 0 は、主制御回路 6 0 から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置 2 0 0 に接続されている表示装置 3 2 を駆動するための駆動信号を発する。

【 0 0 9 3 】

〔内部抽選方法〕

後述するゲーム機処理においては内部抽選が行われるが、当該内部抽選は、乱数を発生させ得られた乱数に基づき内部抽選データを得ることとなる。

【 0 0 9 4 】

内部抽選における乱数の発生方法に関しては、主として、外部乱数方式と、ソフトウェア乱数方式と、が用いられている。外部乱数方式とは、CPU とは別個に基板上に設けられた、例えばバイナリカウンタ IC などの乱数を発生する部分によって、乱数を発生させるものである。また、ソフトウェア乱数方式とは、CPU 自身がカウンタを作り、ROM に記憶されたプログラムに従って当該カウンタの数値を更新させ、当該数値を乱数として用いるものである。

【 0 0 9 5 】

本実施形態におけるゲーム機においては、ソフトウェア乱数方式により乱数を発生させるものとする。但し、本発明に係るゲーム機における乱数発生方法は、ソフトウェア乱数方式によるものには限らず、外部乱数方式によるもの等、遊技者に対して規則性を感じさせることなく複数の数値の中から 1 を抽出することができるもの、によって構成してもよい。

【 0 0 9 6 】

また、乱数を発生させることなく、直接符号を抽選するように構成してもよい。更には、制御装置内における電氣的な処理による抽選のみならず、物理的な抽選方法により符号を抽選するように構成してもよい。例えば、当該ゲームにおいて用いられる符号を付した球を用意し、それらを容器に収容し、当該球を 1 個ずつ抽出し、当該球に付された符号を抽選結果とするように構成することもできる。

【 0 0 9 7 】

上述した抽選によって得られた乱数は、ROM 6 8 に記憶された変換テーブルを用いて符号コードに変換され、抽選された順序に従って図 4 に示すごときデータマップに記録される。図 4 に示すデータマップは、5 回目までの抽選が終わった時点を示す例である。

【 0 0 9 8 】

また、当該符号コードは、本発明に係るゲームにおいて使用される符号であるトランプ・カードの 1 枚 1 枚を識別するためのコードであり、図 5 に示す如く分類される。CPU 6 6 は、当該符号コードの上 1 桁により各符号のマークを、また、下一桁により各符号の数字をそれぞれ認識することにより、各ライン上の符号の組合せが役を形成しているか否かを判別するのである。

【 0 0 9 9 】

尚、符号として麻雀牌の図柄を用いた場合にも、同様の符号コードが用いられることとなる。

【 0 1 0 0 】

〔ゲーム機の表示制御装置の構成〕

上述した表示制御装置 2 0 0 の回路を示すブロック図を図 6 に示す。

【 0 1 0 1 】

インターフェイス回路 2 0 2 は、入出力バス 2 0 4 に接続されており、上述した主制御回路 6 0 から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路 2 0 2 を介して入出力バス 2 0 4 に供給される。入出力バス 2 0 4 は、CPU 2 0 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【 0 1 0 2 】

上述した入出力バス 2 0 4 には、ROM 2 0 8 及び RAM 2 1 0 も接続されている。ROM 2 0 8 は、主制御回路 6 0 から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置 3 2 に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM 2 1 0 は、当該プログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【 0 1 0 3 】

更に、入出力バス 2 0 4 には、画像データプロセッサ（以下、VDP と称する）2 1 2 も接続されている。この VDP 2 1 2 は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置 3 2 に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

【 0 1 0 4 】

上述した VDP 2 1 2 には、主制御回路 6 0 から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオ RAM 2 1 4 と、背景の画像データや、図柄の画像データ等の画像データを記憶する画像データ用 ROM 2 1 6 と、が接続されている。

【 0 1 0 5 】

上述した CPU 2 0 6 は、ROM 2 0 8 に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路 6 0 から発せられた画像表示命令に応じて表示装置 3 2 に表示する画像データをビデオ RAM 2 1 4 に記憶させる。主制御回路 6 0 から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【 0 1 0 6 】

また、画像データ用 ROM 2 1 6 は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置 3 2 等の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【 0 1 0 7 】

上述した各画像データが VDP 2 1 2 において合成された後、合成された画像データは駆動回路 2 1 8 に送られ、駆動回路 2 1 8 が表示装置 3 2 を駆動することにより、画像が表示装置 3 2 上に表示されるのである。

【 0 1 0 8 】

〔画像の表示例〕

上述した如く画像データをビデオ RAM 2 1 4 上に記録することによって表示装置 3 2 に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図 7 から図 1 2 に示すようになる。

【0109】

図7は、ゲーム開始時における、遊技者にマトリクス・カードの選択をさせるための画面が表示された実施例である。画面中央部には、マトリクス・カードが1枚表示されており、その左右には矢印が表示されている。当該矢印は、遊技者が選択することのできるマトリクス・カードが他にも用意されていることを示すものであり、遊技者は当該矢印に合わせて選択スイッチ34または36を押動することにより他のマトリクス・カードが現在表示されているマトリクス・カードに替わり表示されるのである。遊技者は当該カードを見ることによって、このカードを用いてゲームを行うか、或いは別のカードを用いてゲームを行うか選択するのである。尚、当該マトリクス・カードにおいて、複数のラインの内のどのラインにおいて役が完成しているかについて、遊技者が短時間の内に認識することは難しいので、該当するラインには、図7に示すように各ラインを表す破線に接するように丸印を付することによって、認識を容易にすることができるのである。

【0110】

更に、画面下部には、左から順に、現在行われているゲームにおいて賭けられたコインの枚数、ゲームの結果によって遊技者に払い出されることとなったコインの枚数、及びゲーム機10に投入されているコインの総枚数が表示されている。図7の例においては、まだ遊技者は当該ゲームにおいてコインを賭けていないので、当該現在行われているゲームにおいて賭けられたコインの枚数は0枚と表示されている。また、ゲームの結果によって遊技者に払い出されることとなったコインの枚数も0枚と表示されている。そして、遊技者が50枚のコインを投入させた場合の例として、当該ゲーム機10に投入されているコインの総枚数が50枚と表示されている。

【0111】

図8は、マトリクス・カードの選択が終了し、次に遊技者がコインを賭ける操作に移行した時点における画面の表示の実施例である。遊技者によって選択されたマトリクス・カードが画面左側に表示され、画面右側上部には、ゲーム開始後選択されていくカードの図柄を抽選順に表示するための一覧表が表示される（図

10参照)。更に画面右側下部には、様々な役からなるラインが完成した際にコインの払い出しを受ける場合の、賭けたコインの枚数に対する払い出し枚数の倍率を示す倍率表が表示される。遊技者は、当該マトリクス・カード及び当該倍率表を参考にコインの賭数を決定するのである。

【0112】

図9は、マトリクス・カード全体にコインを賭けるのではなく、各々のライン毎に遊技者がコインを賭ける遊技方法によるゲームにおいて、ライン毎にコインがかけられた時点の画面の表示例である。コインの賭けられたラインには、役の成立を示す丸印の代わりにかけられたコインの枚数が表示され、また画面左下には賭けられたコインの総枚数が表示されるのである。

【0113】

図10は、ゲーム進行の途中における画面の表示例である。当該ゲームにおいて、遊技者はコインを5枚賭けており、その数字が画面下部左側に表示されている。また、既に14枚のカードが選択されており、それぞれのカードの図柄が、画面右側上部の一覧表に選択順に表示されている。そして、マトリクス・カードに表示された図柄の内の選択されたカードの図柄と一致するものについては、当該図柄の表示されたセルの色が変更されることにより、当該セルが有効化されたことを遊技者に対して認識させるのである。

【0114】

更に、画面左側下部に表示されている倍率表には、図8において表示されていた倍率の数字に遊技者が実際に賭けたコインの枚数を乗することにより、実際に払い出され得るコインの枚数が表示されている。

【0115】

図11は、マトリクス・カードの左上のセルから右下のセルにかけての斜めのライン上のセルの全てが、有効となったことにより、「フル・ハウス」の役が完成した場合における画面の表示例である。この場合、当該ライン上のセルとその他のセルとの色を変化させ、当該ライン上のセルを識別しやすくすることにより、遊技者に対して当該ラインが完成したことを認識させるのである。また、画面右側下部の倍率表の「フル・ハウス」の部分の色分けを行うことにより、

成立した役と、コインの払い出し数を遊技者に報知するのである。また、画面下部中央にも、当該ゲームにおけるコインの払い出し数が表示される。この数字は、この後、右側のコイン投入残数に加算されることとなる。

【 0 1 1 6 】

図 1 2 は、符号として麻雀牌の図柄を用い、マトリクス・カードは 8 行× 8 列のものを用いた場合の画面の表示例である。符合の図柄が異なるため、当該ゲームで用いられる役がポーカーの役とは異なるが、その他の表示方法はポーカー・ゲームにおける場合と同様である。また、1 つのライン上には 8 個のセルしかないため、通常の麻雀における役の適用はできないので、当該役に準ずる役を用いて遊技が行われるのである。

【 0 1 1 7 】

〔ゲーム機の動作〕

上述した主制御回路 6 0 において実行されるゲーム機 1 0 を制御するサブルーチンを図 1 3 から図 1 7 に示す。尚、図 1 3 に示すサブルーチンは、あらかじめ実行されているゲーム機 1 0 のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【 0 1 1 8 】

以下においては、ゲーム機 1 0 は予め起動されており、上述した CPU 6 6 において用いられる変数は初期化され、定常動作しているものとする。

【 0 1 1 9 】

また、以下に示す実施形態は、符号にトランプゲームのカードの図柄を用い、5 行× 5 列のマトリクス・カードを用いた場合を例として説明しているが、符号に麻雀牌の図柄を用い、異なるサイズのマトリクス・カードを用いた場合であっても、同様のサブルーチンによって制御が行われる。

【 0 1 2 0 】

図 1 3 には、ゲーム全体の進行を制御するサブルーチンが示されている。

【 0 1 2 1 】

最初に、ステップ S 1 1 の処理では、ゲーム機にコイン又は紙幣が投入されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、コイン等検知セン

サ 5 8 から、コイン又は紙幣の投入があったことを検知した旨の信号を受信したか否かの判断が行われる。CPU 6 6 は、当該信号の受信がなかったと判別した場合、即ち、遊技者がコイン又は紙幣の投入をしていないと判別した場合には、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了し、当該信号の受信があったと判別した場合、即ち、遊技者がコイン又は紙幣の投入をしたと判別した場合には、ステップ S 1 2 に処理を移す。

【 0 1 2 2 】

次いでステップ S 1 2 の処理では、マトリクス・カードの作成が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、トランプ・カードの図柄を抽選によって配列させたマトリクス・カードを、所定の枚数作成をする。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップ S 1 3 に処理を移す。

【 0 1 2 3 】

次いでステップ S 1 3 の処理では、賭数の設定が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、遊技者に対して希望する賭数を入力するよう促し、遊技者の入力する情報に基づきゲームにおける賭数を設定する。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップ S 1 4 に処理を移す。

【 0 1 2 4 】

次いでステップ S 1 4 の処理では、ゲームの実行がなされる。この処理において、CPU 6 6 は、1 個ずつトランプ・カードの図柄からなる符号の抽選を行い、これに従いゲームが進行するのである。当該抽選は所定の回数繰り返され、当該所定の回数の抽選が終了した時点でゲームが終了する。これらの処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップ S 1 5 に処理を移す。

【 0 1 2 5 】

次いでステップ S 1 5 の処理では、コインの清算が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、ステップ S 1 4 において実行がなされたゲームの結果に基づいて、コインの清算を行う。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップ S 1 6 に処理を移す。

【 0 1 2 6 】

次いでステップ S 1 6 の処理では、コインの残数があるか否かの判断が行われ

は遊技者が獲得したコインがまだ残っているか否かの判断を行う。CPU 66は、ゲーム機10に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがまだ残っていると判別した場合には、新たにゲームを行うことが可能となるので、ステップS12に処理を戻し、ゲーム機10に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがもう残っていないと判別した場合には、これ以上ゲームを続行することができないので、直ちに本サブルーチンを終了する。

【0127】

[カード作成処理]

上述したステップS12においては、図14に示す如きサブルーチンが呼び出される。

【0128】

最初に、ステップS21の処理では、マトリクス・カード中に必ず1つは成立させることとなる役の抽選を行う。この処理において、CPU 66は、ROM 68の所定の位置に記憶されている確定役リストの中から、抽選により1つの役を決定する。この処理が終了した後、ステップS22に処理を移す。

【0129】

次いでステップS22の処理では、確定役において使用される符号の選択が行われる。この処理において、CPU 66は、上述するステップS21において決定した確定役において用いられる符号の選択を行う。CPU 66は、当該役を構成するために必要な符号を5個選択する。

【0130】

例えば、確定役が「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」であった場合であれば、スペード、ハート、ダイヤ、及びクラブの4個のマークの内から1個を抽選により選択を行う。当該役の場合、数字は必然的にA、K、Q、J、10の5個となるので、マークのみの抽選でよい。

【0131】

また、確定役が「フル・ハウス」であった場合であれば、まず、1枚の符号を選択し、当該符号と数字が同一でマークの異なる2個の符号を選択する。次いで当該数字と異なる数字からなる符号を1個選択し、この符号の数字と同一でマ

クの異なる符号を1個選択する。これにより、同一の数字からなる3個の符号の組と他の同一の数字からなる2個の符号の組による組合せが完成するのである。

【0132】

以上の処理が終了した後、ステップS23に処理を移す。

【0133】

次いでステップS23の処理では、確定役を配列するラインの選択が行われる。この処理において、CPU66は、上述するステップS22において決定した符号の組合せを配列させるラインの位置の決定を行う。CPU66は、マトリクス・カード上の12本のラインの内、どのラインに当該確定役を構成する符号を配列させるかの抽選を行い、1本のラインを決定する。この処理が終了した後、ステップS24に処理を移す。

【0134】

次いでステップS24の処理では、確定役を構成する符号の配置が行われる。この処理において、CPU66は、上述するステップS23において決定したライン上に上述するステップS22において決定した5個の符号を配列させる。CPU66は、当該5個の符号を抽選により当該ライン上の5個のセルの内のどこに配置するかを決定し、全ての符号を当該ライン上に配置する。以上の処理が終了した後、ステップS25に処理を移す。

【0135】

次いでステップS25の処理では、残りのセルへの符号の配置が行われる。この処理において、CPU66は、上述したステップS24において符号の配置が行われなかった残りの20個のセルに対し、符号を配置する。CPU66は、当該20個のセルの各々に対して配置をする符号を抽選により決定し、当該抽選により選択された符号を当該セルに配置し、当該マトリクス・カード上の25個のセルの全てに符号を配置する。以上の処理が終了した後、ステップS26に処理を移す。

【0136】

次いでステップS26の処理では、所定数のマトリクス・カードの準備が完了したか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、上述したステ

ップ S 2 1 からステップ S 2 5 の処理により作成されたマトリクス・カードが所定の枚数に達したか否かの判断を行う。CPU 6 6 は、当該マトリクス・カードが所定の枚数分準備がなされていないと判別した場合には、残りのカードを作成するためにステップ S 2 1 に処理を戻し、当該マトリクス・カードが所定の枚数分準備がなされていると判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

【 0 1 3 7 】

上述した本サブルーチンの処理を行うことで複数枚のマトリクス・カードが準備され、また、上述したステップ S 2 1 から S 2 5 の処理を行うことにより、「前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する」ことが可能となるので、符号の配列によっては全く役が成立していないマトリクスを遊技者に提示することがなくなり、遊技者はどのカードを選択したとしても利益提供を期待できることとなるのである。

【 0 1 3 8 】

また、ステップ S 2 1 において抽選される役を、所定の基準以上の遊技媒体の払い出し数又は遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率により、当該遊技者に対して利益提供し得るものとした場合には、遊技者が一定以上の利益供与を常に期待することが可能となるのである。

【 0 1 3 9 】

〔賭数設定処理〕

上述したステップ S 1 3 においては、図 1 5 に示す如きサブルーチンが呼び出される。

【 0 1 4 0 】

最初にステップ S 3 1 の処理では、カードの選択画面が表示される。この処理において CPU 6 6 は、表示装置 3 2 上にマトリクス・カードの選択画面を表示させ、遊技者に対してステップ S 1 2 において作成された複数のカードの内から 1 枚を遊技者を選択させる。このとき、表示装置 3 2 上には、当該複数のマトリクス・カードの内 1 枚が表示され、残りのマトリクス・カードについては遊技

者が選択スイッチを押動することにより、他のマトリクス・カードの内の1枚を既に表示されているマトリクス・カードと交換して表示される。この動作を繰り返すことにより、ステップS12において作成された全てのマトリクス・カードを遊技者に対して表示させることができるのである。この処理が終了した後ステップS32に処理を移す。

【0141】

次いでステップS32の処理では、決定スイッチが押動されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者が決定スイッチを押動したか否かの判断を行う。CPU66は、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信していない場合には、まだ遊技者が決定スイッチを押動していないものと判別し、本ステップを繰り返し、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信した場合には、遊技者が決定スイッチを押動したものと判別し、ステップS33に処理を移す。

【0142】

次いでステップS33の処理では、賭数の入力画面が表示される。この処理において、CPU66は、表示装置32上に上述したステップS31及びS32において選択されたマトリクス・カードを表示させ、遊技者に対して当該マトリクス・カードに対して賭けるコインの数を決定するよう促す画面を表示させる。このとき、当該画面には、当該マトリクス・カードの他に、賭けたコインの枚数に対する完成した役の種類に応じて返却されるコインの倍率を示す表も表示され、これを参考に遊技者は賭けるコインの枚数を決定するのである。

【0143】

尚、本実施形態における遊技者のコインの賭け方は、当該マトリクス・カードに対して賭けるものとしているが、本発明はこれに限らず、当該マトリクス・カード上の複数のラインの1本毎を賭けの対象とし、それぞれのラインにコインを賭けるように構成してもよい。

【0144】

以上の処理が終了した後、ステップS34に処理を移す。

【0145】

次いでステップ S 3 4 の処理では、決定スイッチが押動されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、遊技者が所望するコインの賭数を入力した後、決定スイッチを押動したか否かの判断を行う。CPU 6 6 は、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信していない場合には、まだ遊技者が決定スイッチを押動していないものと判別し、本ステップを繰り返し、決定スイッチからの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信した場合には、遊技者が決定スイッチを押動したものと判別し、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0 1 4 6】

[ゲーム実行処理]

上述したステップ S 1 4 においては、図 1 6 に示す如きサブルーチンが呼び出される。

【0 1 4 7】

最初に、ステップ S 4 1 の処理では、事前有効セルの決定が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、マトリクス・カード上の 2 5 個のセルの中から、ゲーム開始当初から有効とされるセルを決定する抽選を行う。CPU 6 6 は、当該有効とされるセルの個数及び位置に関して抽選を行い、その結果に基づき、当該有効とされるセルを有効化する。以上の処理が終了した後、ステップ S 4 2 に処理を移す。

【0 1 4 8】

次いでステップ S 4 2 の処理では、符号の抽選が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、内部抽選により 1 つの符号の選択を行う。そして、その選択された符号を表示装置 3 2 上の右上部に表示された抽選結果の一覧表に表示させる。尚、選択された符号が同一のゲームにおいて既に 1 回選択されており、当該一覧表に表示されている場合には、当該抽選結果を表示せずに再度抽選を行い、新たな符号を選択されるようにするのである。以上の処理が終了した後、ステップ S 4 3 に処理を移す。

【0 1 4 9】

次いでステップ S 4 3 の処理では、符号の照合が行われる。この処理において

、CPU 66は、上述するステップS 4 2において選択された符号と表示装置 3 2 上に表示されたマトリクス・カードに表示された符号との照合を行う。当該選択された符号と同一の符号が当該マトリクス・カードに表示されていた場合には、当該符号の表示されたセルを有効化し、当該セルの色を変更する。

【0 1 5 0】

以上の処理が終了した後、ステップS 4 4に処理を移す。

【0 1 5 1】

次いでステップS 4 4の処理では、所定回数の抽選が行われたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 66は、上述したステップS 4 2において実行された符号の抽選が所定の回数に達したか否かの判断を行う。CPU 66は、当該抽選のなされた回数がまだ所定の回数に達していないと判別した場合には、ステップS 4 2に処理を戻し、当該抽選のなされた回数が所定の回数に達したと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0 1 5 2】

尚、本実施形態においては抽選の回数が所定の回数に達する前に当該複数のラインの内の1において当選があった場合であっても、当該抽選の回数が所定の回数に達するまでは繰り返し抽選を行うものとしているが、本発明はこれに限らず、抽選の回数が所定の回数に達する前に当該複数のラインの内の1において当選があった場合には、その時点で抽選は終了するように構成してもよい。この場合、ステップS 4 4の処理における判断基準は、「所定回数の抽選の終了、又は当選ラインの成立」となる。

【0 1 5 3】

また、本実施形態においては、ゲーム開始当初から有効とされるセルの決定がなされているが、本発明はこれに限らず、ゲーム開始当初にセルが有効とされることがないように構成してもよい。この場合、ステップS 4 1は実行されず、本サブルーチンにおいては、最初にステップS 4 2から実行されることとなる。

【0 1 5 4】

〔コイン払い出し処理〕

上述したステップS 1 5においては、図1 7に示す如きサブルーチンが呼び出

される。

【0155】

最初に、ステップS51の処理では、マトリクス・カード上の複数のラインの中に当選ラインがあるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU66は、表示装置32上に表示されたマトリクス・カード上の複数のライン上の符号の組合せの中に、全てが有効化され、且つ、役が形成されているラインが存在するか否かを判断する。CPU66は、当該複数のラインの中に当選ラインがないと判別した場合には、ステップS54に処理を移し、当該複数のラインの中に当選ラインがあると判別した場合には、ステップS52に処理を移す。

【0156】

次いでステップS52の処理では、コイン払い出し数の算出が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者が当該ゲームに対して賭けたコインの枚数に、上述するステップS51において当選していると判別されたラインにおける役の種類に応じた払い出し倍率を乗ずることによって、コイン払い出し数を算出する。このとき当選ラインが複数存在するときには、それぞれの役の中で最も払い出し倍率を有する役の倍率が適用される。以上の処理が終了した後、ステップS53に処理を移す。

【0157】

尚、当選ラインが複数存在するときには、本実施形態においてはそれぞれの役の中で最も払い出し倍率を有する役の倍率が適用されるとしているが、本発明はこれに限らず、全ての役における払い出し倍率を加算し、遊技者の賭けたコイン枚数に乗ずるように構成してもよい。

【0158】

次いでステップS53の処理では、遊技者の有するコイン残数の積算が行われる。この処理において、CPU66は、遊技者がゲーム機10に投入したもののゲームに賭けることなく残存しているコインの枚数に、上述するステップS52において算出したコイン払い出し数を加算する。この処理が終了した後、ステップS54に処理を移す。

【0159】

次いでステップ S 5 4 の処理では、コイン残数があるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、遊技者がゲーム機 1 0 に投入した、又はゲームで当選することにより払い出しを受けたことにより、ゲーム機 1 0 に貯留されているコインの残数があるか否かの判断を行う。CPU 6 6 は、当該コインの残数がないと判別した場合には、これ以上ゲームを続行することができないので、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了させ、当該コインの残数があると判別した場合には、ステップ S 5 5 に処理を移す。

【 0 1 6 0 】

次いでステップ S 5 5 の処理では、払い出しスイッチが押動されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、遊技者が払い出しスイッチ 4 8 を押動したか否かの判断を行う。CPU 6 6 は、払い出しスイッチ 4 8 からの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信していない場合には、遊技者が払い出しスイッチ 4 8 を押動していないものと判別し、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了させ、払い出しスイッチ 4 8 からの当該スイッチが押動されたことを示す信号を受信した場合には、遊技者が払い出しスイッチ 4 8 を押動したものと判別し、ステップ S 5 6 に処理を移す。

【 0 1 6 1 】

次いでステップ S 5 6 の処理では、コインの払い出し処理が行われる。この処理において、CPU 6 6 は、ゲーム機 1 0 内に貯留されている、遊技者がゲーム機 1 0 に投入したがゲームに賭けられることのなかったコインの枚数と遊技者がゲームにより獲得したコインの枚数との合計枚数のコインを払い出すべく信号を払い出し装置 8 2 に送信し、当該信号を受信した払い出し装置 8 2 は当該合計枚数のコインを払い出し口 5 2 より排出する。以上の処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【 0 1 6 2 】

上述した各制御を行うことにより、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せからなる役に応じて遊

技媒体の払い出し数が決定されるという「ポーカー・ゲーム」又は「麻雀ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となるので、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの様な役を有するラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し数が決定するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となるのである。

【0163】

[サーバの構成]

上述した実施形態においては、ゲーム機10のみからなる構成としたものであったが、図18に示す如く、ゲーム機10がサーバ80に接続されて、所定の情報の送受信をサーバ80と行うことができる構成とすることとしてもよい。具体的には、サーバ80が、上述した如き内部抽選を行い、その内部抽選データを端末装置であるゲーム機10に供給し、内部抽選データを受け取ったゲーム機10は、その内部抽選データに基づいて画像を表示させてもよい。もちろん、サーバ80は、内部抽選データに基づき表示させる画像を選択した上で、その画像データをゲーム機10に供給し、画像データを受け取ったゲーム機10は、その画像データに基づいて画像を表示させてもよい。

【0164】

即ち、サーバ80は、ゲーム機10を制御するものであり、以下の機能を有するものである。

【0165】

(A) 「前記符号としてトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」機能。

【0166】

(B) 「前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対

する払い出しの倍率を決定せしめる」機能。

【0167】

(C) 「前記符号として麻雀牌の図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも1以上に所定の符号の組合せからなる役となる複数の前記図柄の組合せの内の1が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置せしめる」機能。

【0168】

(D) 「前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、前記所定の役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定せしめる」機能。

【0169】

このようにサーバ80がゲーム機10を制御するように構成されることで、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機の制御を行うサーバにおいて、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せに応じて遊技媒体の還元の比率が決定されるという「ポーカー・ゲーム」又は「麻雀ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの役からなるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となるのである。

【0170】

また、サーバ80に接続されている端末装置としては、パーソナルコンピュータや、携帯電話等の携帯端末を用いてもよく、サーバ80は、表示させるための画像データ、その画像データを示すデータ及び音声データ等を端末装置に送信することによっても、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組合せに応じて遊技媒体の還元

の比率が決定されるという「ポーカー・ゲーム」又は「麻雀ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの役からなるラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し倍率変動するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となるのである。

【 0 1 7 1 】

更にまた、図 1 8 に示す如き構成を行うことにより、複数のゲーム機 1 0 を複数のサーバ 8 0 から 1 本の通信ケーブルではデータ送受信が不可能な距離の場所に設置した場合、更には、複数のゲーム機の各々をそれぞれ離れた場所に設置させた場合であっても、公衆電話回線網等の通信回線を介して、一元的に複数のゲーム機 1 0 を管理することができるのである。

【 0 1 7 2 】

また、本明細書に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本明細書に記載されたものに限定されるものではない。

【 0 1 7 3 】

【発明の効果】

本発明によれば、所謂「ビンゴ・ゲーム機」のような、遊技者に割り当てられたマトリクス上のセルを抽選にしたがって有効化させるといったゲーム機において、「前記符号として 1 組のトランプ・カードの図柄を用い、前記マトリクス上の複数のラインの内の少なくとも 1 以上にトランプのポーカー・ゲームにおける役となる複数の前記図柄の組合せの内の 1 が配列するように、前記マトリクスの全てのセルに符号を配置する符号配置手段と、前記符号配置手段によって前記全てのセルに符号を配置されたマトリクスを用いてゲームを行い、ポーカー・ゲームにおける役を表す符号の組合せが表示されたセルから成るライン上の全てのセルが有効となった場合には、前記役に応じて遊技媒体の払い出しの大小又は前記遊技者の賭けた遊技媒体の数に対する払い出しの倍率を決定する払い出し数決定手段と、を有する」ように構成することにより、有効セルによるラインが完成するか否かといった「ビンゴ・ゲーム」の興趣と、有効セルに表示された符号の組

合せからなる役に応じて遊技媒体の払い出し数が決定されるという「ポーカー・ゲーム」の興趣とを組み合わせることが可能となり、「ビンゴ・ゲーム」における複数のラインの内の1であればどのラインが完成してもよいということではなくて、どの様な役を有するラインが完成したかによって、遊技媒体の払い出し数が決定するといった新たなゲームの楽しみ方が可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明によるゲーム機の概観を示す斜視図である。

【図 2】 本発明によるゲーム機における表示装置の近傍の拡大正面図である。

【図 3】 本発明の実施例であるゲーム機の主制御回路を示すブロック図である。

【図 4】 本発明によるゲーム機の抽選結果の記録方法を示す概略図である。

【図 5】 本発明によるゲーム機で使用される符号コードと符号とを対応させるためのデータシートである。

【図 6】 本発明の実施形態であるゲーム機の表示制御装置を示すブロック図である。

【図 7】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図 8】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図 9】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図 1 0】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図 1 1】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図 1 2】 本発明によるゲーム機の画面表示を示す概略図である。

【図 1 3】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図 1 4】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図 1 5】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図 1 6】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図 1 7】 本発明によるゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す図である。

【図 1 8】 ネットワークを介してサーバとゲーム機とが接続された構成とした場合における概略を示す図である。

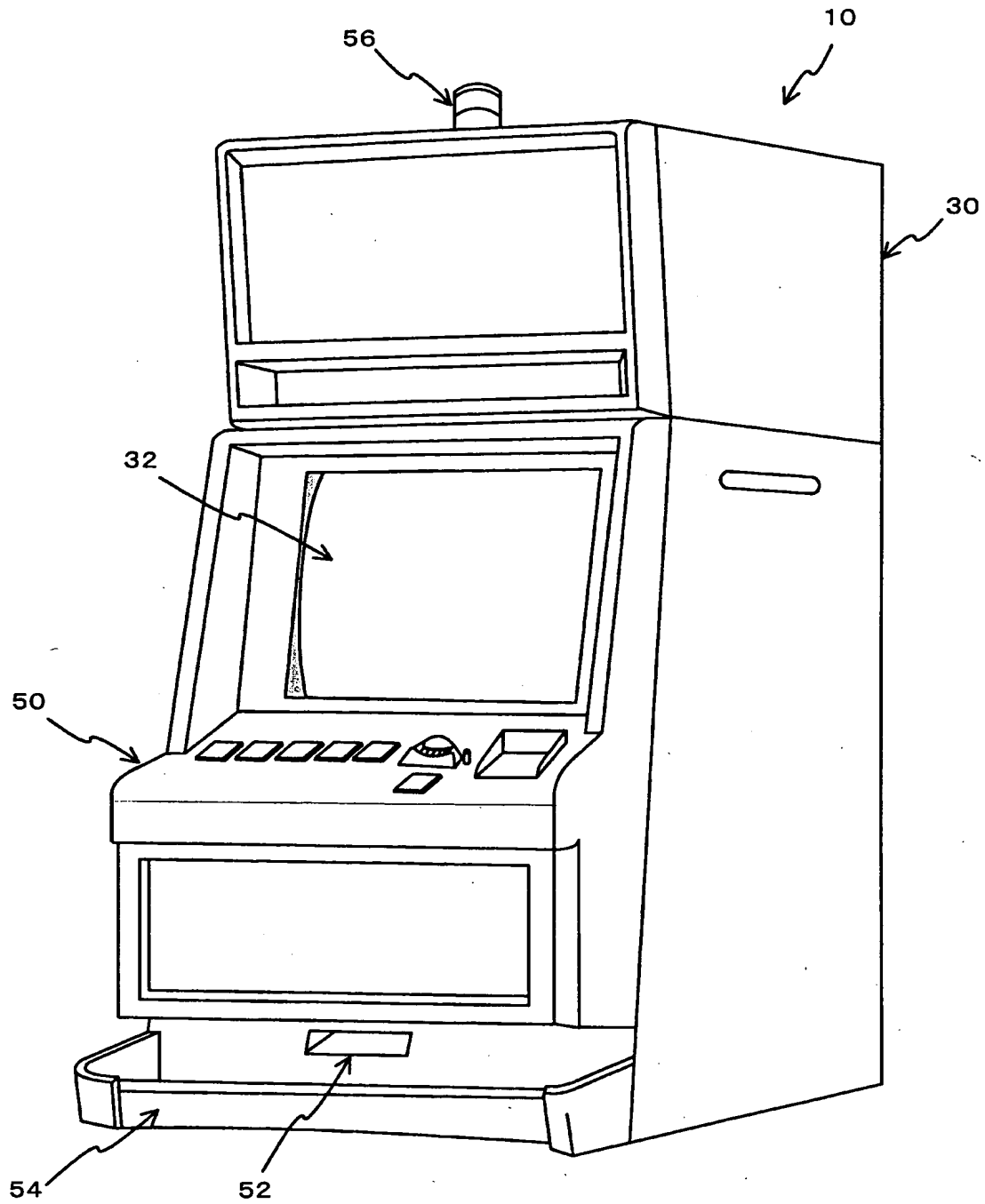
【符号の説明】

- 1 0 ゲーム機
- 3 0 筐体
- 3 2 表示装置
- 3 4、3 6 選択スイッチ
- 3 8 決定スイッチ
- 4 0 取り消しスイッチ
- 4 2 B E T スイッチ
- 4 4 コイン投入口
- 4 6 紙幣投入口
- 4 8 払い出しスイッチ
- 5 0 台座部
- 5 8 コイン等検知センサ
- 6 0 主制御回路
- 6 2、7 2 インターフェイス回路群
- 6 4、2 0 4 入出力バス
- 6 6、2 0 6 C P U
- 6 8、2 0 8 R O M
- 7 0、2 1 0 R A M
- 7 6 通信用インターフェイス回路
- 8 2 払い出し装置
- 2 0 0 表示制御装置

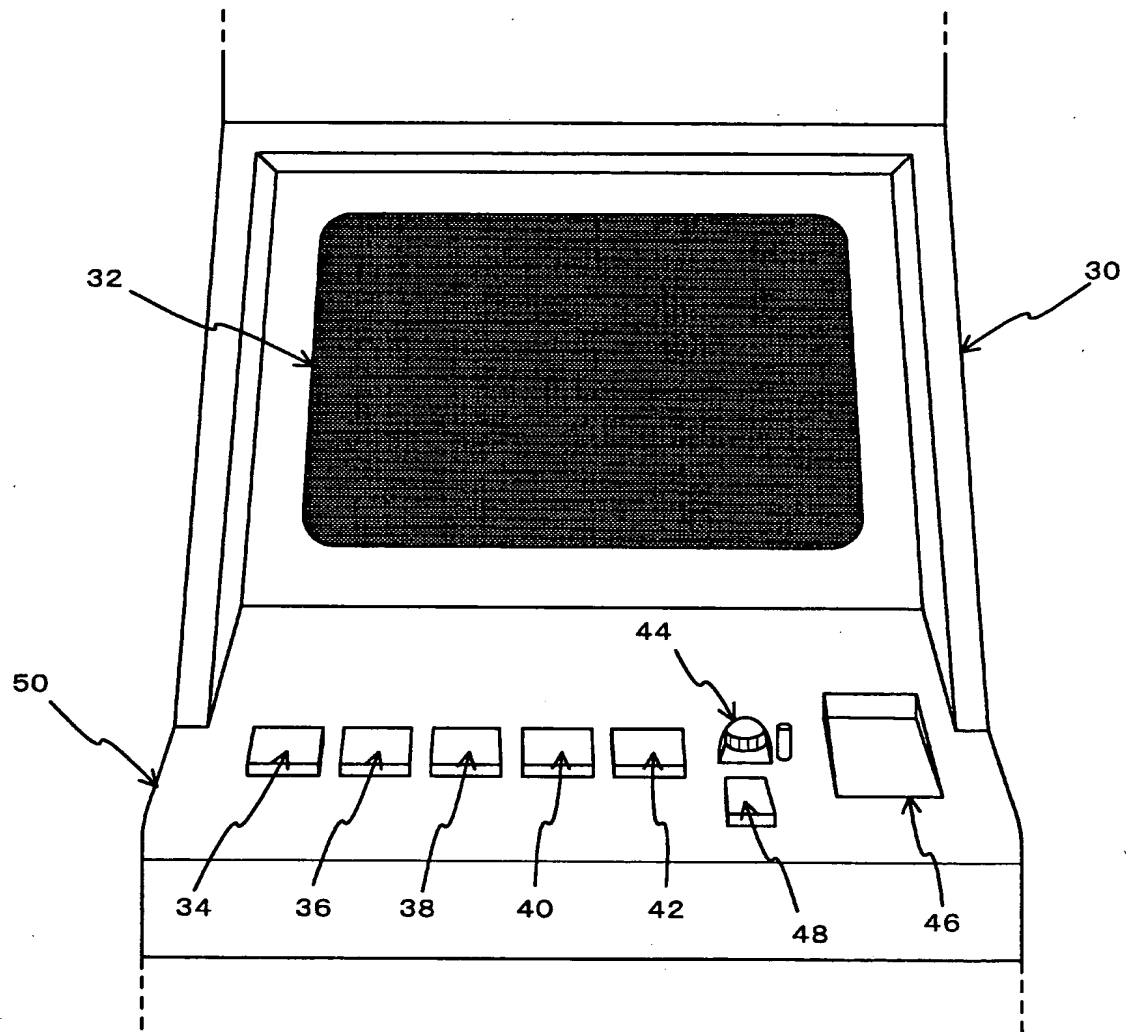
【書類名】

図面

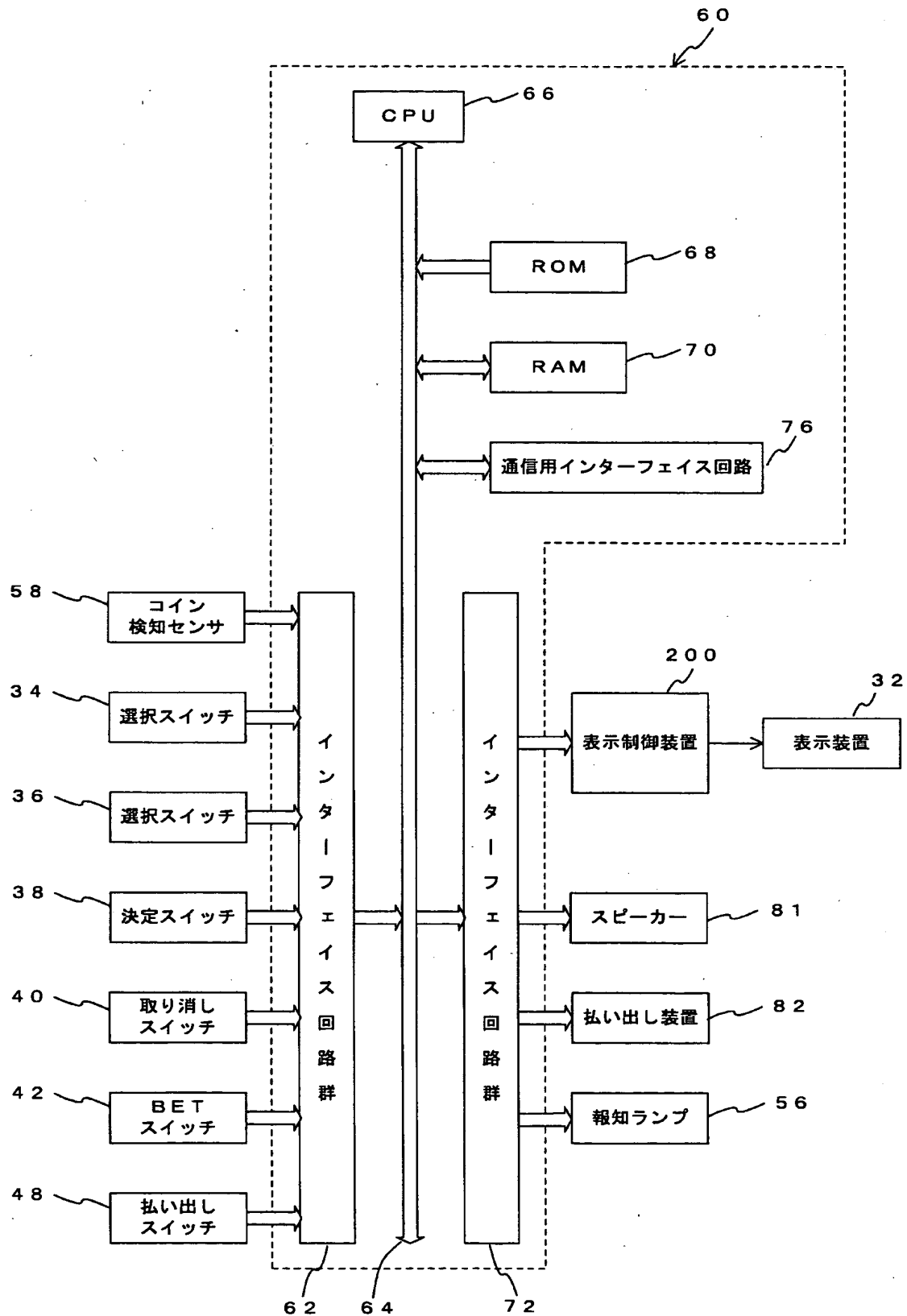
【図 1】



【図 2】



【図3】



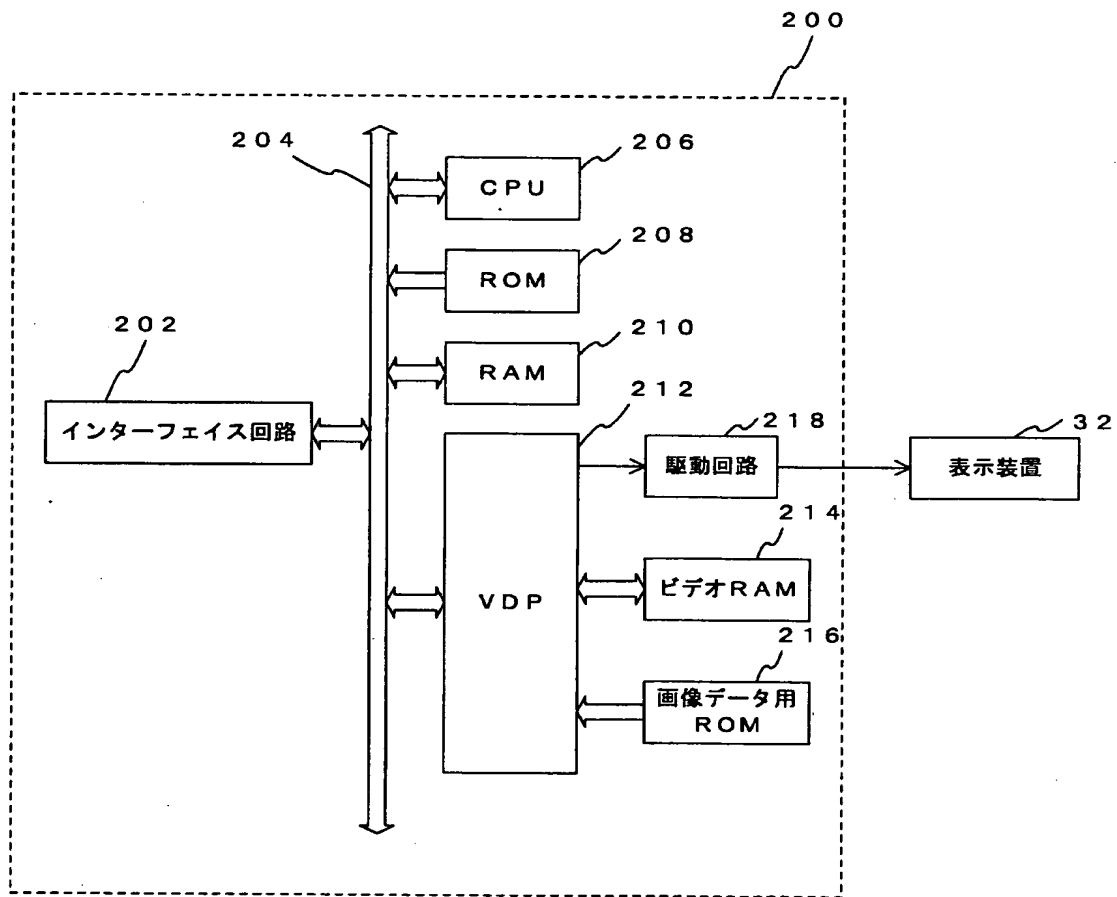
【図 4】

抽選 No.	符号コード	抽選 No.	符号コード	抽選 No.	符号コード
01	13	09		17	
02	2A	10		18	
03	18	11		19	
04	48	12		20	
05	41	13		21	
06		14		22	
07		15		23	
08		16		24	

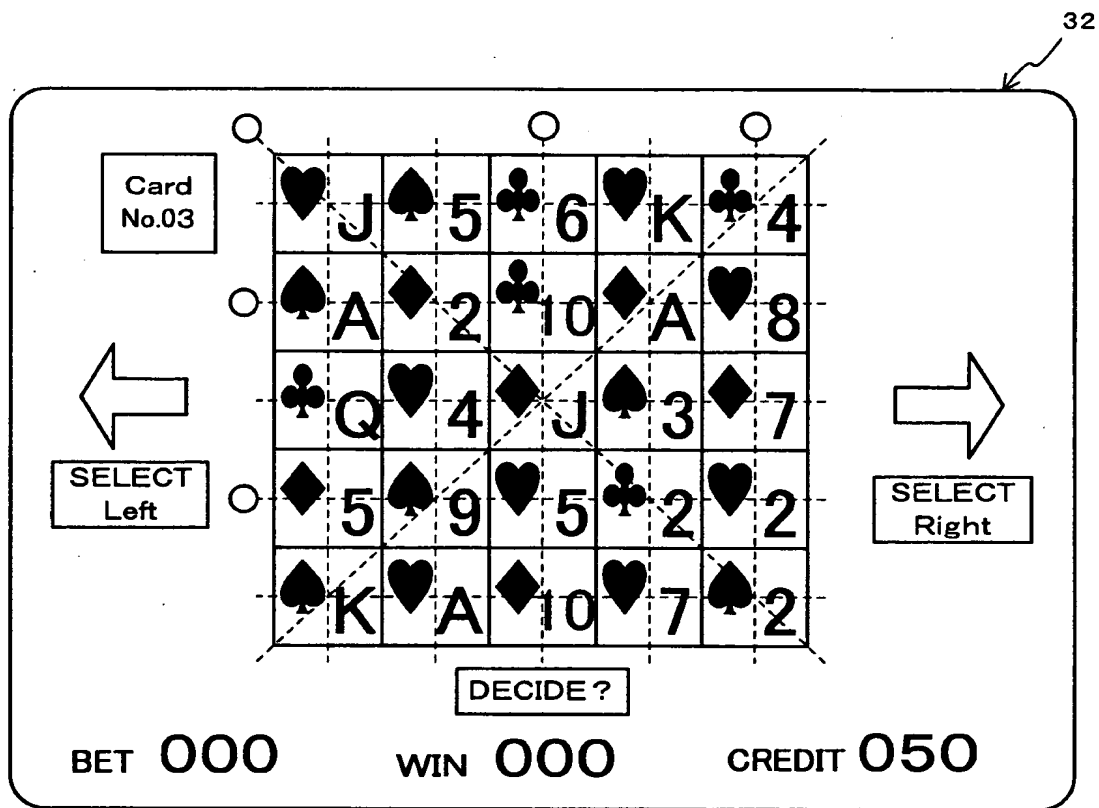
【図 5】

スペード		ハート		ダイヤ		クラブ		その他	
符号 コード	数字	符号 コード	数字	符号 コード	数字	符号 コード	数字	符号 コード	数字
11	A	21	A	31	A	41	A	51	ジョーカー
12	2	22	2	32	2	42	2		
13	3	23	3	33	3	43	3		
14	4	24	4	34	4	44	4		
15	5	25	5	35	5	45	5		
16	6	26	6	36	6	46	6		
17	7	27	7	37	7	47	7		
18	8	28	8	38	8	48	8		
19	9	29	9	39	9	49	9		
1A	10	2A	10	3A	10	4A	10		
1B	J	2B	J	3B	J	4B	J		
1C	Q	2C	Q	3C	Q	4C	Q		
1D	K	2D	K	3D	K	4D	K		

【図6】



【図 7】



【図8】

32

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="3" style="text-align: center;">SERECTED CARDS</th> </tr> <tr> <td>1st</td> <td>9th</td> <td>17th</td> </tr> <tr> <td>2nd</td> <td>10th</td> <td>18th</td> </tr> <tr> <td>3rd</td> <td>11th</td> <td>19th</td> </tr> <tr> <td>4th</td> <td>12th</td> <td>20th</td> </tr> <tr> <td>5th</td> <td>13th</td> <td>21st</td> </tr> <tr> <td>6th</td> <td>14th</td> <td>22nd</td> </tr> <tr> <td>7th</td> <td>15th</td> <td>23rd</td> </tr> <tr> <td>8th</td> <td>16th</td> <td>24th</td> </tr> </table>						SERECTED CARDS			1st	9th	17th	2nd	10th	18th	3rd	11th	19th	4th	12th	20th	5th	13th	21st	6th	14th	22nd	7th	15th	23rd	8th	16th	24th
SERECTED CARDS																																
1st	9th	17th																														
2nd	10th	18th																														
3rd	11th	19th																														
4th	12th	20th																														
5th	13th	21st																														
6th	14th	22nd																														
7th	15th	23rd																														
8th	16th	24th																														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>ROYAL STRAIGHT FLUSH</td> <td style="text-align: right;">x100</td> </tr> <tr> <td>STRAIGHT FLUSH</td> <td style="text-align: right;">x50</td> </tr> <tr> <td>FOUR OF A KIND</td> <td style="text-align: right;">x25</td> </tr> <tr> <td>FULL HOUSE</td> <td style="text-align: right;">x9</td> </tr> <tr> <td>FLUSH</td> <td style="text-align: right;">x6</td> </tr> <tr> <td>STRAIGHT</td> <td style="text-align: right;">x4</td> </tr> <tr> <td>THREE OF A KIND</td> <td style="text-align: right;">x3</td> </tr> <tr> <td>TWO PAIR</td> <td style="text-align: right;">x2</td> </tr> <tr> <td>ONE PAIR</td> <td style="text-align: right;">x1</td> </tr> </table>					ROYAL STRAIGHT FLUSH	x100	STRAIGHT FLUSH	x50	FOUR OF A KIND	x25	FULL HOUSE	x9	FLUSH	x6	STRAIGHT	x4	THREE OF A KIND	x3	TWO PAIR	x2	ONE PAIR	x1										
ROYAL STRAIGHT FLUSH	x100																															
STRAIGHT FLUSH	x50																															
FOUR OF A KIND	x25																															
FULL HOUSE	x9																															
FLUSH	x6																															
STRAIGHT	x4																															
THREE OF A KIND	x3																															
TWO PAIR	x2																															
ONE PAIR	x1																															
BET 000		WIN 000		CREDIT 0050																												

【図 9】

32

5		1		○	SELECTED CARDS			
	♥ J	♠ 5	♣ 6	♥ K	♣ 4	1st	9th	17th
	♠ A	♦ 2	♣ 10	♦ A	♥ 8	2nd	10th	18th
1	♣ Q	♥ 4	♦ J	♠ 3	♦ 7	3rd	11th	19th
	♦ 5	♠ 9	♥ 5	♣ 2	♥ 2	4th	12th	20th
3	♠ K	♥ A	♦ 10	♥ 7	♠ 2	5th	13th	21st
						6th	14th	22nd
						7th	15th	23rd
						8th	16th	24th

ROYAL STRAIGHT FLUSH	x 100
STRAIGHT FLUSH	x 50
FOUR OF A KIND	x 25
FULL HOUSE	x 9
FLUSH	x 6
STRAIGHT	x 4
THREE OF A KIND	x 3
TWO PAIR	x 2
ONE PAIR	x 1

BET 010
WIN 000
CREDIT 0040

【図10】

32

SELECTED CARDS										
1st	♠ 6	9th	♦ 5	17th						
2nd	♠ 8	10th	♠ A	18th						
3rd	♥ 4	11th	♦ 4	19th						
4th	♥ J	12th	♦ J	20th						
5th	♦ 10	13th	♣ K	21st						
6th	♥ 3	14th	♠ 2	22nd						
7th	♠ 3	15th		23rd						
8th	♣ A	16th		24th						

ROYAL STRAIGHT FLUSH	500
STRAIGHT FLUSH	250
FOUR OF A KIND	125
FULL HOUSE	45
FLUSH	30
STRAIGHT	20
THREE OF A KIND	15
TWO PAIR	10
JACKS OR BETTER	x5

BET 005

WIN 000

CREDIT 0045

【図 1 1】

32

SERECTED CARDS		
1st ♣ 6	9th ♦ 5	17th ♠ Q
2nd ♠ 8	10th ♠ A	18th ♣ 2
3rd ♥ 4	11th ♦ 4	19th
4th ♥ J	12th ♦ J	20th
5th ♦ 10	13th ♣ K	21st
6th ♥ 3	14th ♠ 2	22nd
7th ♠ 3	15th ♦ 6	23rd
8th ♣ A	16th ♦ 2	24th

ROYAL STRAIGHT FLUSH	500
STRAIGHT FLUSH	250
FOUR OF A KIND	125
FULL HOUSE	45
FLUSH	30
STRAIGHT	20
THREE OF A KIND	15
TWO PAIR	10
JACKS OR BETTER	5

BET 005
WIN 045
CREDIT 0045

【図 1 2】

32

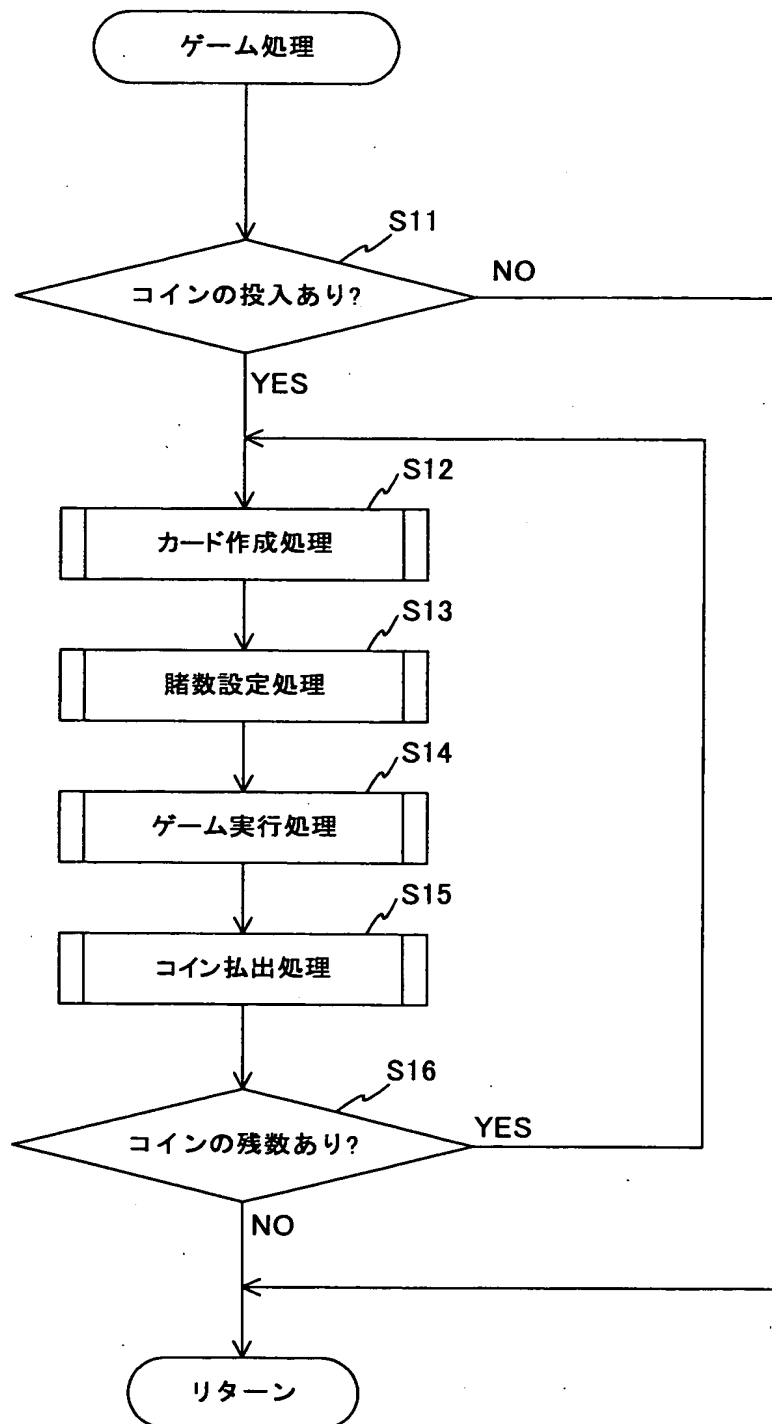
The Mahjong board is a 6x6 grid. Tiles are placed as follows:
 Row 1: 100k (East), 70k (South), 80k (West), 100k (North), 70k (East), 90k (South), 90k (West).
 Row 2: 90k (East), 20k (South), 100k (West), 70k (North), 70k (East), 100k (South), 100k (West).
 Row 3: 100k (East), 100k (South), 100k (West), 100k (North), 100k (East), 100k (South), 100k (West).
 Row 4: 100k (East), 100k (South), 100k (West), 100k (North), 100k (East), 100k (South), 100k (West).
 Row 5: 100k (East), 100k (South), 100k (West), 100k (North), 100k (East), 100k (South), 100k (West).
 Row 6: 100k (East), 100k (South), 100k (West), 100k (North), 100k (East), 100k (South), 100k (West).

SERECTED CARDS		
1st	9th	17th
2nd	10th	18th
3rd	11th	19th
4th	12th	20th
5th	13th	21st
6th	14th	22nd
7th	15th	23rd
8th	16th	24th

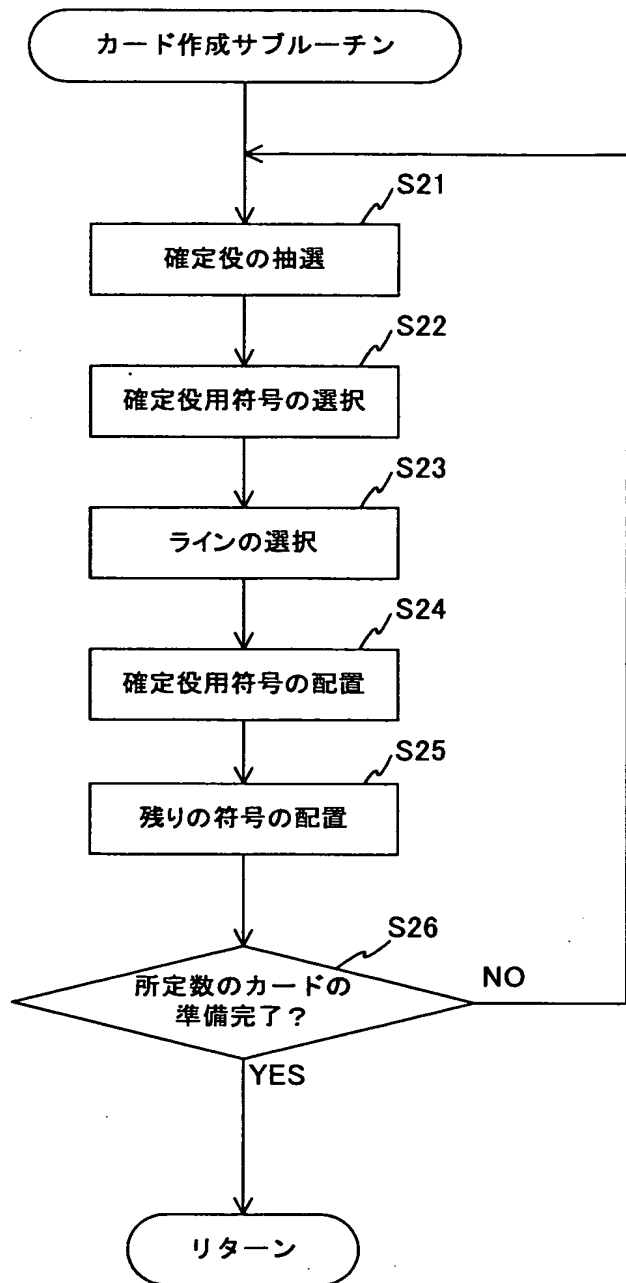
国士無双 字一色 清一色 混一色 一气通貫 二色同順 二色同刻 四対子 平和	×100 ×100 ×50 ×40 ×25 ×20 ×10 ×2 ×5
--	---

BET 000
WIN 000
CREDIT 0050

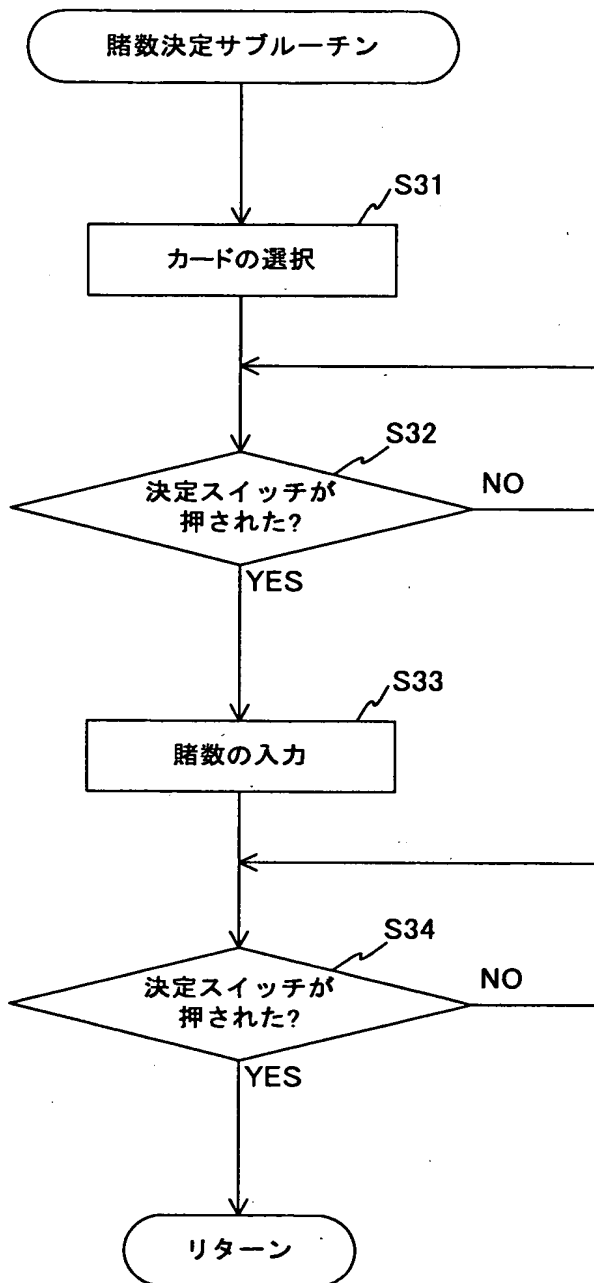
【図 13】



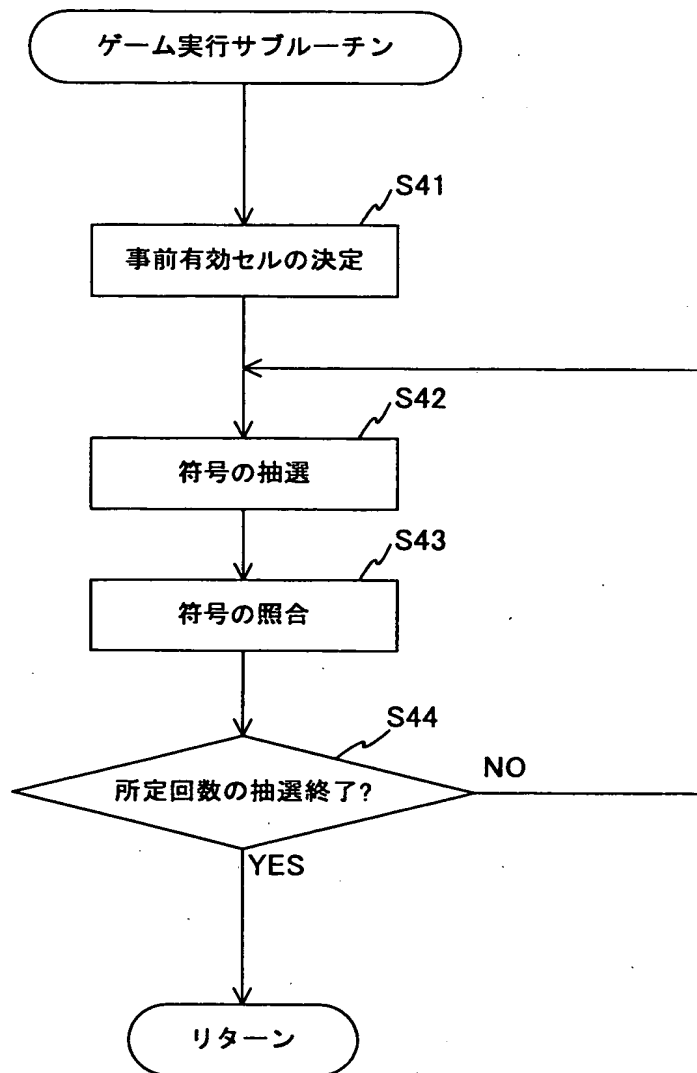
【図 14】



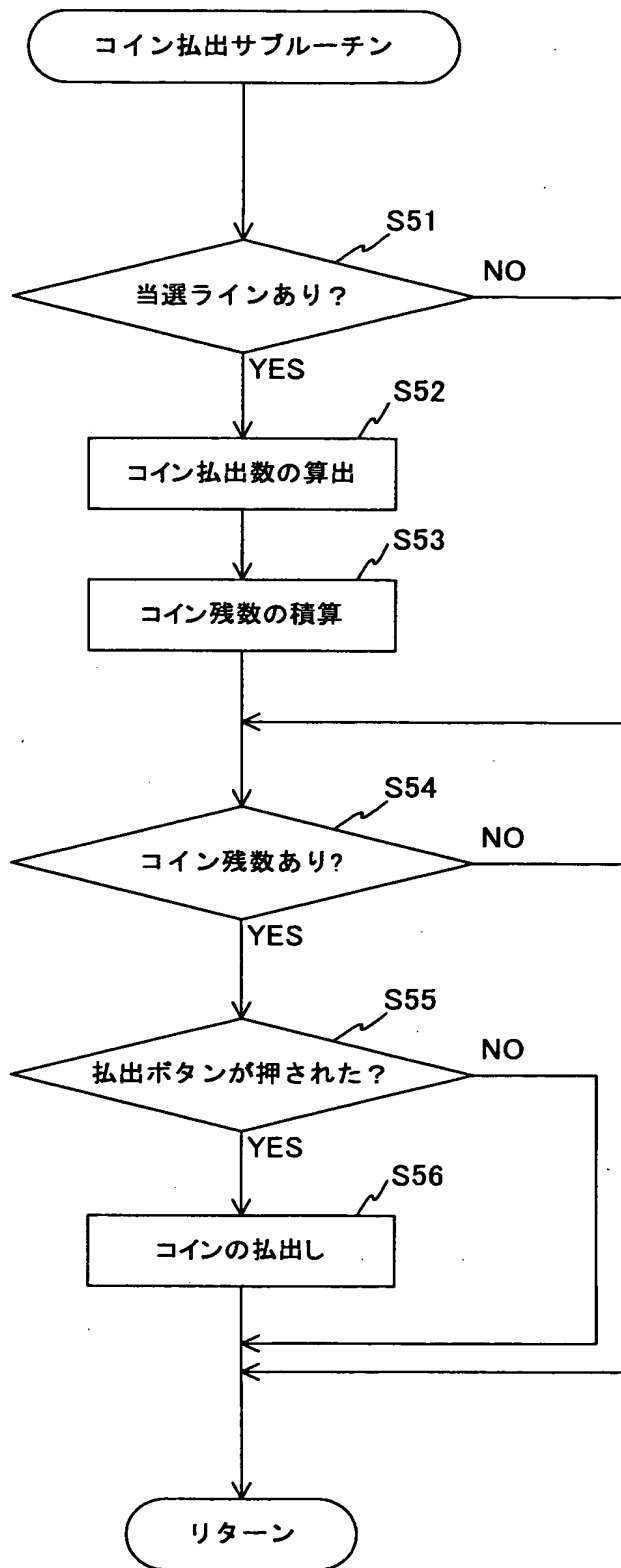
【図 1 5】



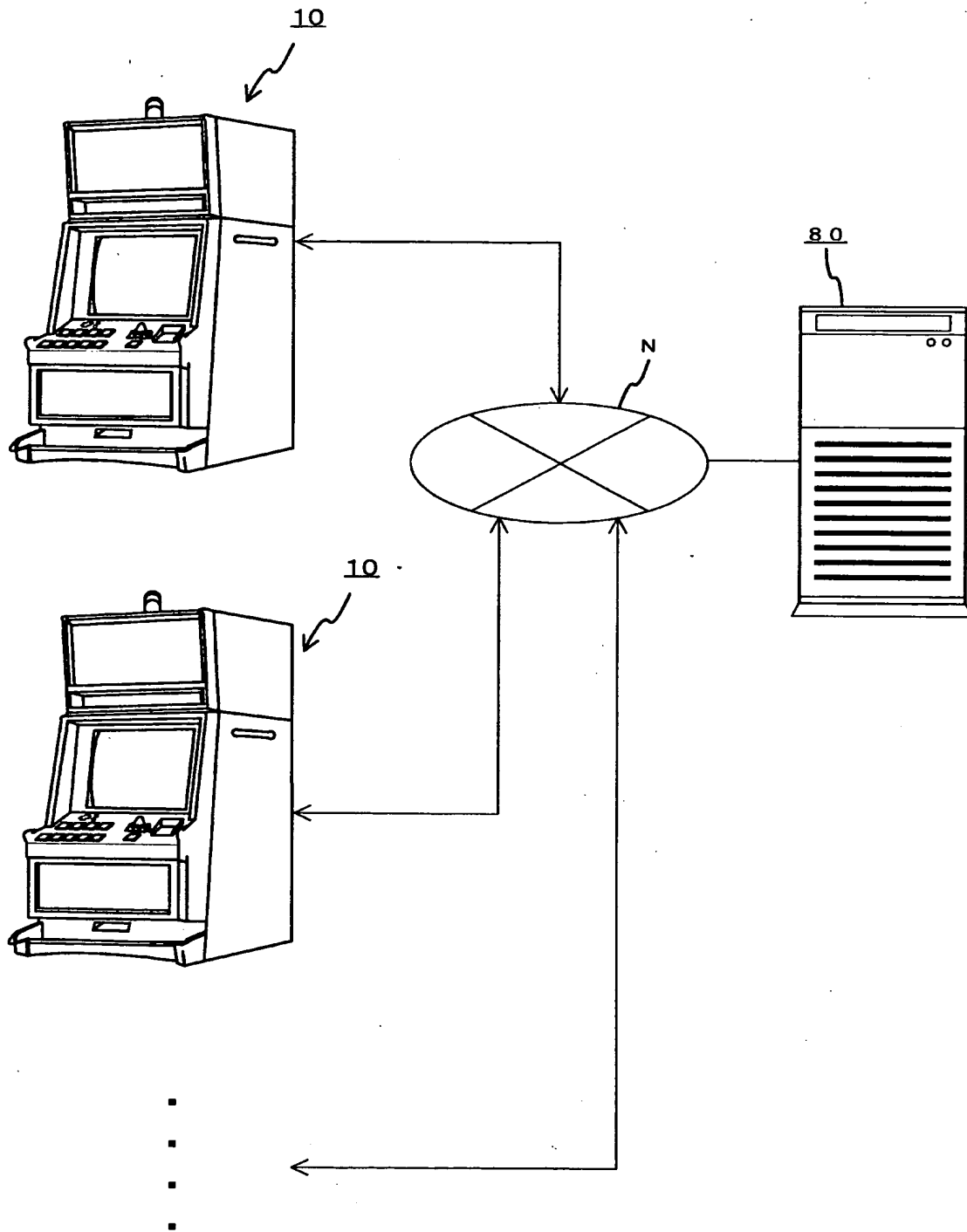
【図 1 6】



【図 1 7】



【図 1 8】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ビンゴ・ゲームのようにマトリクス・カードを用いたゲームにおいて、遊技者に対してゲーム結果を左右し得る選択を可能とするための要素を付加したゲーム機を提供する。

【解決手段】 マトリクス・カードの各セルにトランプゲームのカードの図柄等を用い、抽選によって1つのライン上のセルがすべて有効化され、且つ、当該ライン上でポーカー・ゲーム等の役が完成している場合にのみ、遊技者に対して所定の利益提供を行う。

【選択図】 図 1 4

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598098526]

1. 変更年月日	1998年 7月23日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都江東区有明3丁目1番地25
氏 名	アルゼ株式会社